6e

Ceci est un avertissement.
Nous venons vous chercher.

=) - Batts

Stats.

Vous avez 6 stats:

Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme

Lancez 3d6 et enregistrez la somme à côté de la première stat.
Faites de même pour le reste des stat, dans l'ordre.
Lorsque vous essayez de faire quelque chose, choisissez l'une de vos statistiques, plaidez votre cause, lancez le dé et lisez le résultat.

Choisissez l'une de vos stats.

Les statistiques ne sont pas concrètes et doivent se plier à l'abstraction.
La force n'est qu'un mot et peut être utilisée dans une variété de contextes à la fois littéraux et métaphoriques.

Plaidez votre cause

Si la statistique que vous choisissez semble peu plausible pour la majorité des personnes à la table, vous devez les convaincre avec un bon argument ou essayer une autre stat.

Lancez le dé

Si vous faites un résultat inférieur à votre Stat, vous réussissez. Renommez votre Stat pour représenter l'action que vous venez d'accomplir. Par exemple, en renommant Charisme en Flirt après avoir dragué le garçon de bar sexy. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre Stat, vous échouez et vous gagnez une Compétence.

Compétences

Une Compétence est une connaissance pratique qui peut être utilisée pour aider un ami. Lorsque vous échouez à un jet de Stat, notez comment vous avez échoué et gardez ça sous le coude. Chaque fois qu'un ami fait un jet, vous pouvez barrer votre compétence pour lui donner un -1 à son jet de dé, tant que vous pouvez faire valoir un argument pertinent avec sa Stat. Il faut que ce soit amusant;

Sauvegardes

À chaque début de partie, votre Sauvegarde est fixée à 6. Chaque fois qu'on vous demande d'éviter quelque chose, vous devrez lancer un d20, en essayant de faire moins que votre Sauvegarde. Si vous réussissez, vous évitez de prendre une Blessure.
En cas d'échec, vous subissez une Blessure et créez une nouvelle Sauvegarde sous votre Sauvegarde de base, en lui donnant le nom selon la chose/situation que vous évitiez, et en l'augmentant de 1.
Par exemple, une bombe explose et vous ne parvenez pas à éviter l'explosion. Vous pourriez écrire “explosions” ou “dégâts de feu” dans vos Sauvegardes, avec un score de 7. Désormais, la prochaine fois que vous devrez éviter quelque chose, vous pouvez jeter un œil à vos échecs passés pour vous donner une meilleure chance d'éviter une Blessure.

À la fin d'une partie, choisissez l'une des sauvegardes que vous avez créées et effacez les autres. Lors de la prochaine partie, vous commencerez par votre Sauvegarde de base et celle que vous aurez choisie.

Blessure

Une Blessure représente une conséquence, une modification de votre état ou une blessure que vous subissez lors d'une partie. Chaque Blessure crée un désavantage en terme de Stats et/ou de Sauvegarde. Ce choix est fait selon ce qui est le plus amusant au moment où la Blessure est subie.
Une Blessure survient lorsque vous ratez des jets de Sauvegarde et sa sévérité dépend de ce que vous cherchiez à éviter. Une Blessure peut être physique et/ou émotionnelle et va affecter les situations sociales et d’exploration.

À la fin de chaque partie, choisissez une Blessure que vous conservez et effacez les autres. Réfléchissez à la manière dont cette aventure va vous marquer pour toujours et à jamais.

Expérience

Vous gagnez de l'expérience en explorant de nouveaux lieux, en étudiant de nouveaux organismes, en rencontrant de nouvelles personnes et en étudiant des choses étranges.
Vous gagnez 1XP pour chacune de ces choses, à chaque partie.
Les XP peuvent être utilisés pour casser le jeu.

Explorer de nouveaux lieux

Les villages, villes, montagnes, forêts. Chaque fois que vous entrez dans un nouveau lieu notez-le, faites-en un dessin ou une carte pour gagner 1XP.

Étudier de nouveaux organismes

Les animaux, monstres, plantes, etc. Chaque fois que vous en dessinez un, ou notez des détails sur sa physiologie, vous gagnez 1XP.

Rencontrer de nouvelles personnes

Chaque fois que vous apprenez un secret, découvrez une histoire ou développez une relation avec une nouvelle personne, gagnez 1XP.

Étudier des choses étranges

Esprit, bizarreries et magie. Chaque fois que vous décrivez en quoi quelque chose est différent de votre monde, créez quelque chose à son propos ou interagissez avec, gagnez 1XP.

Casser le jeu

Dépensez de l'Expérience pour ajouter quelque chose au jeu, changer comment vous interagissez avec le jeu ou révéler quelque chose au moment le plus opportun. Plus vous dépensez l'Expérience, plus le jeu sera cassé.

Ajouter quelque chose au jeu.

Ajoutez un PNJ que vous connaissez, un lieu dont vous êtes familier, un objet dont vous connaissez l'emplacement, un dieu qui a entendu vos murmures, une fée qui a subtilisé votre nom, une mer de mort-vivants, une forêt avec une musique secrète, une tempête magique, un célèbre combattant, une langue oubliée, des amis qui vous envoient des lettres, un plateau rempli de cookies avec un verre de lait pour vous rincer le gosier. Etc.

Changez comment vous interagissez avec le jeu

Courir plus vite, sauter plus haut, entendre les pensées de l'aubergiste du coin, sentir les couleurs, soulever des choses à la force de votre esprit, manger quelque chose qui ne devrait pas être mangé, chanter un air pour attirer un joli garçon, se changer en un animal, se faire pousser une queue. Etc

Révéler quelque chose au moment le plus opportun

À utiliser lorsque vous ratez une Sauvegarde, ou que vous vous trouvez dans une situation tendue sans aucune échappatoire, à court d'idées ou dépassé, le dos au mur et que votre monde s'écroule. Vous avez la solution parfaite, dans un coin de votre tête ou au fond d'une poche. Ou bien vous connaissez le secret de votre adversaire, une porte secrète dans le bâtiment, ou vous aviez prévu depuis le début que vous vous retrouveriez dans cette situation et tout cela fait partie de votre plan. Réfléchissez vite et bien.

S’amuser avant tout.

Il y a des jeux avec de grands chapitres de règles. Il y a des jeux qui misent tout sur “le bon sens”, et d’autres qui font la même chose en misant sur la “Règle du fun”. Jouer à un jeu peut être une chose intimidante et difficile pour tout le monde. *6e* est très ouvert, et cela peut être intimidant. Il y a beaucoup de blancs à remplir et les règles ne vous prennent pas par la main. Mon conseil : “Ne vous inquiétez pas trop de tout ça.”
L’amusement prime sur le reste. Quand les choses ne paraissent pas immédiatement évidentes pour les joueurs, choisissez ce qui les amusera le plus. Même quand cela échappe au “bon sens” ou aux “lois de la physique”. Ce jeu n’est pas fait pour ça. C’est un divertissement. Vous êtes dans le show télé du samedi soir.